Кабан Boar

В то время как одомашненные свиньи являются основным продуктом фермерского хозяйства, дикие кабаны гораздо опаснее. Злобные бородавочники встречаются относительно часто, в то время как неуклюжие первобытные животные, известные как деодоны, встречаются реже. Кабаны настолько прожорливы, что могут полностью опустошать сельскую местность, вокруг своей среды обитания. Кабаны легко размножаются, и пара кабанов может быстро вырасти в большую семью. Кабаны особенно досаждают фермерам, поскольку они врываются в продовольственные склады и роются в садах, чтобы утолить свой голод.



ДОБЫЧА С КАБАНА

Туша кабана обычно даёт достаточно мяса для 100 и более приёмов пищи, а также шкуру и щетину, которые можно использовать для ремёсел.

КАБАН BOAR

Кабаны - всеядные млекопитающие, на которых активно охотятся, потому что их мясо считается деликатесом. Кабаны, чаще, нападают на гуманоидов либо в целях самозащиты, либо во время брачного сезона в зимние месяцы, когда самцы набирают лишний дюйм подкожной ткани, чтобы защитить свои органы, когда они сражаются с соперниками. Конечно, в некоторых культурах кабанов обучают становиться гораздо более агрессивными, чтобы они могли выполнять роли боевого зверя и стража. Когда такие кабаны убегают обратно в дикую природу, они могут стать настоящими ужасами региона.



МЕСТА ОБИТАНИЯ КАБАНОВ

Кабанов можно встретить практически в любой среде обитания, от лесов до пустынь, тёплых или холодных, включая даже высокогорные районы. Они предпочитают леса, болота и луга. Деодоны также встречаются в таких регионах, но обычно предпочитают отдалённые районы, далекие от цивилизации.

КАБАН BOAR — СУЩЕСТВО 2

Н | СРЕДНЕЕ | ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +8; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +5, Атлетика +8, Выживание +8;
Сил: +4, **Лвк:** +1, **Вын:** +4, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -3.

КБ: 18; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +5, **Воля** +8;
ПЗ: 30;
Свирепость (Ferocity) ⤾

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: ◆ клык +10, **Урон:** 2d6 + 4 колющий;
Рывок Кабана (Boar Charge): ◆◆ Кабан Бежит дважды, а затем наносит Удар (Strike) клыком. При разбеге 20 футов и более, он получает ситуативный бонус +2 к своему броску атаки.

ДЕОДОН DAEDON

Если типичный кабан просто имеет скверный нрав и в целом недружелюбен, то исполинский деодон как правило яростная и безжалостная тварь. Несмотря на всеядность, деодон (известный в некоторых регионах просто как гигантский кабан) предпочитает питаться мясом. Обычно деодон питается падалью, но он не брезгует нападать на менее крупных существ, попавшихся ему во время поисков пропитания или случайно зашедших на его территорию. Особенно храбрые или умелые орки любят использовать деодонов в качестве верховых животных или обученных участию в войне боевых зверей; кавалерия орков, сидящая на деодонах, действительно страшная сила.
Типичный взрослый деодон имеет 10 футов в длину и 7 футов в высоту в холке. Он весит примерно 2000 фунтов.



СОКРОВИЩА БАГБЕРОВ

Хотя багберы не особенно заботятся о сокровищах, они склонны хранить ужасные трофеи. Некоторые из них могут держать кожаный шнурок с ушами своих жертв, в то время как другие собирают отрубленные пальцы или носы. Иногда на этих ужасных трофеях могут оставаться ценные украшения.

ДЕОДОН DAEODON — СУЩЕСТВО 4

Н | КРУПНОЕ | ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +12; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +8, Атлетика +12, Выживание +10;
Сил: +6, **Лвк:** +0, **Вын:** +3, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -1.

КБ: 21; **Стойкость** +13, **Рефлексы** +9, **Воля** +10;
ПЗ: 60;
Свирепость (Ferocity) ⤾

Скорость: 40 футов;
Ближний бой: ◆ бивень +14, **Урон:** 2d8 + 6 колющий;
Рывок Деодона (Daeodon Charge): ◆◆ Деодон Бежит дважды, а затем наносит Удар бивнем. При разбеге 20 футов и более, он получает ситуативный бонус +2 к своему броску атаки. Существо среднего размера и меньше, пораженное этой атакой, должно преуспеть в спасброске Рефлексов со СЛ 19 или будет распластано (prone) от силы удара.

Багбер Bugbear

Эти скрытные и жестокие, относящиеся к гоблиноидным расам существа обожают сеять страх и мучить своих жертв. Багберы - это монстры, прячущиеся в шкафу и под кроватью. Охотясь на отдалённых сельхоз угодьях, багберы проявляют свое присутствие глухими ударами и скрипом досок в ночи, чтобы создать ощущения спрятавшегося ужаса и вызвать подозрение и страх.



ЛОГОВА БАГБЕРОВ

Багберы живут небольшими бандами, которые часто рыщут вместе, работая в команде, сея насилие. Они держат свои логова в труднодоступных местах глубоко в лесу или на холмах.

БАГБЕР-НАЛЁТЧИК BUGBEAR THUG

Наиболее распространенный багбер-налётчик специализируется на искусстве прятаться в тенях.

БАГБЕР-НАЛЁТЧИК BUGBEAR THUG — СУЩЕСТВО 2

НЗ | СРЕДНЕЕ | ГОБЛИН | ГУМАНОИД

Восприятие: +7; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Общий, Гоблинский;
Навыки: Акробатика +6, Атлетика +7, Запугивание +4, Скрытность +6;
Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;
Предметы: полуторный меч, метательное копьё (3), кожаный доспех.

КБ: 17; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +8, **Воля** +5;
ПЗ: 34.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ полуторный меч +10 (двуручное d12), **Урон:** 1d8+4 колющий;
Ближний бой: ◆ кулак +10 (проворное, несмертельное), **Урон:** 1d4+4 дробящий;
Дальний бой: ◆ метательное копьё +8 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+4 колющий;
Скрыться в чаще (Bushwhack): ◆ Багбер-налётчик Бежит на расстояние до 10 футов и пытается Схватить (Grapple) существо, которое его не обнаружило. Если ему это удаётся, он также наносит кулаком урон этому существу.
Молотобой (Mauler): Багбер-налётчик получает ситуативный бонус к броскам урона против тех существ, которых он схватил.

БАГБЕР-МУЧИТЕЛЬ BUGBEAR TORMENTOR

Багбер-мучитель стремится мучить свою жертву как психологическим запугиванием, так и причиняя физический вред. Чем дольше багбер-мучитель держит жертву живой, но запуганной, тем лучше он себя чувствует.

БАГБЕР-МУЧИТЕЛЬ BUGBEAR TORMENTOR — СУЩЕСТВО 3

НЗ | СРЕДНЕЕ | ГОБЛИН | ГУМАНОИД

Восприятие: +8; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Общий, Гоблинский;
Навыки: Акробатика +8, Атлетика +9, Запугивание +7, Скрытность +8, Воровство +8;
Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;
Предметы: кольчужная рубаха, кинжал, серп (2).

КБ: 20; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +10, **Воля** +6;
ПЗ: 44.

Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ◆ кинжал +11 (проворное, универсальное P), **Урон:** 1d4+6 колющий;
Ближний бой: ◆ серп +11 (проворное, фехтовальное, сбивающее), **Урон:**1d4+6 режущий;
Дальний бой: ◆ кинжал +10 (проворное, метательное 10 футов, универсальное P), **Урон:** 1d4+6 колющий;
Атака Исподтишка (Sneak Attack): Багбер-мучитель наносит 1d6 дополнительного точного урона застигнутым врасплох (flat-footed) существам.
Двойной Ложный Выпад (Twin Feint): ◆◆ Багбир-мучитель делает ослепительную серию атак двумя оружиями, сбивая противника с толку первой атакой, а второй нанося удар под другим углом. Он совершает два Удара (Strike) каждым из своих двух орудий ближнего боя против одной цели. Цель автоматически застигнута врасплох (flat-footed) для второй атаки. Примените штраф за многократную атаку багбера-мучителя к Ударам так, как и в обычной ситуации.

Крокодил Crocodile

Мощные и первобытные на вид крокодилы - опасные природные хищники, обитающие в болотах, руслах рек, болотах и других заболоченных местах.

КРОКОДИЛ CROCODILE

Крокодилы греются на берегах рек, прячутся в болотах или плавают в озерах. Они обычно неотличимы от бревен при взгляде издалека — по крайней мере, до тех пор, пока не нападут. Аллигаторы имеют сходные параметры, но поскольку они часто живут в более умеренном климате, они лучше переносят низкие температуры. В отличие от аллигаторов, крокодилы хорошо переносят солёную воду. Оба - грозные хищники, которые, с большой вероятностью, сожрут неосторожных авантюристов, которые не следят за тем, куда ступают.

КРОКОДИЛ CROCODILE — СУЩЕСТВО 2

Н | КРУПНОЕ | ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +7; сумеречное зрение;
Навыки: Атлетика +8, Скрытность +7 (+11 в воде);
Сил: +4, **Лвк:** +1, **Вын:** +3, **Инт:** -5, **Мдр:** +1, **Хар:** -4.

КБ: 18; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +7, **Воля** +5;
ПЗ: 30.

Скорость: 20 футов, Плавание 25 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +10, **Урон:** 1d10+4 колющий плюс Захват (Grab);
Ближний бой: ◆ хвост +10 (проворное), **Урон:** 1d6+4 дробящий.
Водная Засада (Aquatic Ambush): ◆ 35 футов;
Смертельное вращение (Death Roll): ◆ (атака); Условия: Крокодил должен держать схваченое (grabbed) существо. Эффект: Крокодил поджимает ноги и быстро перекатывается, скручивая свою жертву. Он делает Удар (Strike) челюстями (jaws) с ситуативным бонусом +2 к броскам атаки против схваченного (grabbed) существа. Если он попадает, это также оставляет цель распластанной (prone). Если он промахивается, то отпускает существо.
Глубокий Вдох (Deep Breath): Крокодил может задержать дыхание на срок около двух часов.



ДОБЫЧА С КРОКОДИЛА

Кожа крокодила может быть использована в качестве материала для кожаного доспеха, а его мясо нежное и мягкое, хотя даже с большого крокодила обычно не получить больше 50 футов годного к употреблению мяса.



МЕСТА ОБИТАНИЯ КРОКОДИЛОВ

Крокодилы часто живут в тёплых тропических районах, в пресной или солёной воде. Аллигаторы встречаются в более разнообразном климате, но только в пресной воде. Дейнозухи, особенно самые крупные и опасные в своем роде, предпочитают устья, заливы или другие солоноватые водоёмы, связанные как с рекой, так и с морем.

ДЕЙНОЗУХ DEINOSUCHUS

Дейнозух - первобытный родственник крокодила и огромный хищник, способный ловить и есть динозавров, которые бродят слишком близко к его владениям!

ДЕЙНОЗУХ DEINOSUCHUS — СУЩЕСТВО 9

Н | ОГРОМНОЕ | ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +17; сумеречное зрение;
Навыки: Атлетика +20, Скрытность +16 (+20 в воде)
Сил: +7, **Лвк:** +3, **Вын:** +5, **Инт:** -5, **Мдр:** +2, **Хар:** -4.

КБ: 26; **Стойкость +**20, **Рефлексы +**16, **Воля +**15;
ПЗ: 175.

Скорость: 30 футов, Плавание 40 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +22 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d10+13 колющий плюс Захват (Grab);
Ближний бой: ◆ хвост +20 (проворное, досягаемость 15 футов), **Урон:** 1d10+11 дробящий;
Водная Засада (Aquatic Ambush): ◆ 50 футов;
Глубокий Вдох (Deep Breath): Дейнозух может задержать дыхание на срок около двух часов.
Проглотить Целиком (Swallow Whole): ◆ (атака); Размер: Крупное, 2d8+7 дробящий, Разрыв (Rupture) 18.